



Erasmus+ Programme Your Future



TUNNIKAVA

Autor:	Nimi: Kairi Mustjatse
	Kool: Martna Põhikool
Õppetund:	Aine: Programmeerimine
	Kestvus: 2x45 minutit
	Klass: 1
	Vanus: 7
	Teema: Korduslause
Tunni eesmärgid:	Õpilane: <ul style="list-style-type: none">• tunneb ära programmis oleva korduse• koostab korduslauseid• suudab pika korralduste jada esitada väikeste kordustena jadana
Tunniks vajalikud eelteadmised:	Õpilane <ul style="list-style-type: none">• Kasutab andmete edastamiseks sümboleid (nt. suunda näitavad nooled)• plaanib ja loob soovitud tulemuse saavutamiseks korralduste jada,
Tunnis kasutatavad töövõtted:	<ul style="list-style-type: none">• Individuaalne töö;• paaris(grupi)töö.
Tunnis kasutatavad meetodid:	<ul style="list-style-type: none">• ühine arutelu• ajurünnak
Töövahendid:	<ul style="list-style-type: none">• Internetiühendusega arvuti, projektor;• (tahvel)arvutid;• tahvel
IKT vahendite kasutamine:	<ul style="list-style-type: none">• Video vaatamine;• Programmeerimismängude mängimine.
Tunni sisu <ul style="list-style-type: none">• Õpetaja tegevused• Õpilaste tegevused• Tegevusteks kuluv aeg	<ol style="list-style-type: none">1. Organisatoorsed tegevused (kuni 5 minutit)<ul style="list-style-type: none">○ Tervitamine, kohaloleku kontroll, tunni teema ja eesmärkide tutvustamine.2. Uute mõistete õppimine (15 minutit).<ul style="list-style-type: none">○ Õpetaja palub mõnel õpilasel (kogu klassil) püsti tõusta

ja annab sammhaaval korraldusi ümber oma tooli(laua) kõndimiseks. Kui üks ring on täis, annab õpetaja täpselt samad korraldused uue ringi tegemiseks veel 4-5 korda.

- Hiljem arutletakse ühiselt, kas õpetaja saanuks neid korraldusi anda lühemalt st öelda lihtsalt kõnni 4-5 korda ümber tooli(laua).
- Õpetaja selgitab klassile, mis on kordus ja kirjutab definitsiooni tahvlile.
- Õpetaja selgitab ka seda, miks kordused peavad olema alati lõpetatud.

3. Praktiline tegevus. Leia kordus! (10 minutit).

- Õpetaja näitab mõnda populaarset tantsu- ja lauluvideot Youtube´st või mujalt ning palub õpilastel neist leida kordusi.

Koosta tants (20 minutit)

- Õpilased saavad õpetajalt töölehe <https://code.org/curriculum/course2/5/Activity5-GettingLoopy.pdf> (inglise keeles, liigutuste nimed võiks tõlkida). Õpilased tantsivad. Soovitavalt muusika saatel.
- Õpilased mõtlevad välja oma liigutused ja koostavad neist tantsu. Tantsus peab olema kordusi.

Teadmiste kontroll (10 minutit)

- Õpetaja esitab mõned küsimused, millele õpilased vastama peavad. Nt *Kus olid sinu tantsus kordused, kui palju neid oli? Miks me tantsus kordusi kasutame?* jms

4. Mäng Kodable äpiga (10 minutit)

- Õpilased lahendavad 5 esimest labürinti (*Smeeborg Sector, Loopy Lagoon*)

5. Mäng Code.org veebilehel (20 minutit)

- Õpilased sisenevad veebilehele <https://studio.code.org/s/course2/stage/8/puzzle/1>
- Õpetaja avab selgitava video .
- Õpilased lahendavad 8. ülesande *Bee - Loops*.

Kommentaariid

- Programmid
- Failid

- Tantsimiseks peab olema klassis piisavalt ruumi
- Tunnikava idee on võetud veebilehtedelt code.org ja code.org

Lisad:

- Töölehed
- Programmid
- Failid
- Muud

- Tööleht (inglise keeles) <https://code.org/curriculum/course2/5/Activity5-GettingLoopy.pdf>
 - video [code.org https://youtu.be/4W9TAXGJyyU](https://youtu.be/4W9TAXGJyyU)
-